

**PERANCANGAN UI/UX *DESIGN* MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA
TOKO BENIH IKAN BEKASI
*FISH FARM***



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MICHAEL SINTONG NABABAN

12210530

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2025

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa puji syukur yang mendalam ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang telah memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala dukungan dan cinta yang tulus sepanjang hidupku.
2. Saudara-saudaraku, yang selalu memberi semangat dan menjadi tempat berbagi di setiap langkah perjuangan ini.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen di lingkungan kampus yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan arah dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku, yang selalu hadir dengan canda, tawa, serta dukungan moral di saat suka maupun duka.
5. Diriku sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah hingga titik ini.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Sintong Nababan
NIM : 12210530
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: “**PERANCANGAN UI/UX DESIGN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB PADA TOKO BENIH IKAN BEKASI *FISH FARM***”, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 30 Juli 2025
Yang menyatakan,



Michael Sintong Nababan

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Michael Sintong Nababan
NIM : 12210530
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non- exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul “ **PERANCANGAN UI/UX DESIGN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBABIS WEB PADA TOKO BENIH IKAN BEKASI FISH FARM**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 30 Juli 2025
Yang menyatakan,

A yellow rectangular official stamp from Universitas Nusa Mandiri. It features the university's logo on the left, the text 'METEPAK TEMPEL' in the center, and a unique ID 'D1AMX420052139' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Michael Sintong Nababan

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Michael Sintong Nababan
NIM : 12210530
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Design Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Toko Benih Ikan Bekasi Timur

Telah dipertahankan pada periode 2025-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 11 Agustus 2025

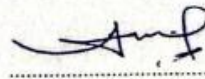
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Herman Kuswanto, M.Kom.

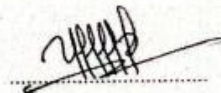


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Ruhul Amin, M.Kom.



Penguji II : Fitra Septia Nugraha, M.Kom.



LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN UI/UX *DESIGN* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBABIS WEB PADA TOKO BENIH IKAN BEKASI *FISH FARM*”** adalah hasil karya tulis asli Michael Sintong Nababan dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini:

Nama : Michael Sintong Nababan

Alamat : Jl. Raya Rw. Semut, RT.001/RW.012, Margahayu, Kec. Bekasi Timur

No.Telp : 0822-7368-3270

E-mail : michaelnababan498@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana dengan judul: **“PERANCANGAN UI/UX *DESIGN* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBABIS WEB PADA TOKO BENIH IKAN BEKASI *FISH FARM*”**

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana di Universitas Nusa Mandiri pada Program Studi Informatika. Bahan penulisan Tugas Akhir ini diperoleh melalui hasil penelitian (*eksperimen*), observasi langsung, serta didukung oleh berbagai sumber literatur yang relevan. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak, proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Herman Kuswanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

7. Bapak Andi Rukmana selaku pemilik usaha Toko Benih Ikan Bekasi *Fish Farm*.
8. Kedua orang tua tercinta, yang dengan penuh kasih sayang memberikan doa, motivasi, dan dukungan moral maupun materi.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.8A.06.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan penelitian di bidang perancangan UI/UX berbasis web dengan metode *Design Thinking*.

Bekasi, 31 Juli 2025

Penulis



Michael Sintong Nababan

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Michael Sintong Nababan (12210530), PERANCANGAN UI/UX *DESIGN* BERBASIS WEB DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA TOKO BENIH IKAN BEKASI FISH FARM

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku UMKM untuk memanfaatkan media *online* dalam pemasaran, termasuk pada sektor penjualan benih ikan. Toko Benih Ikan Bekasi menghadapi kendala dalam penyajian informasi produk, alur pemesanan yang tidak efisien, serta tampilan antarmuka yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis web yang lebih optimal dengan menerapkan metode Design Thinking, melalui lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner kepada pemilik usaha dan calon pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa prototipe *website* yang diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan skor rata-rata 82,75, yang termasuk dalam kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking berhasil menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan berpotensi meningkatkan efisiensi serta kenyamanan dalam proses pembelian benih ikan secara daring.

Kata Kunci: *UI/UX Design, Design Thinking, Toko Benih Ikan, Web, Usability*



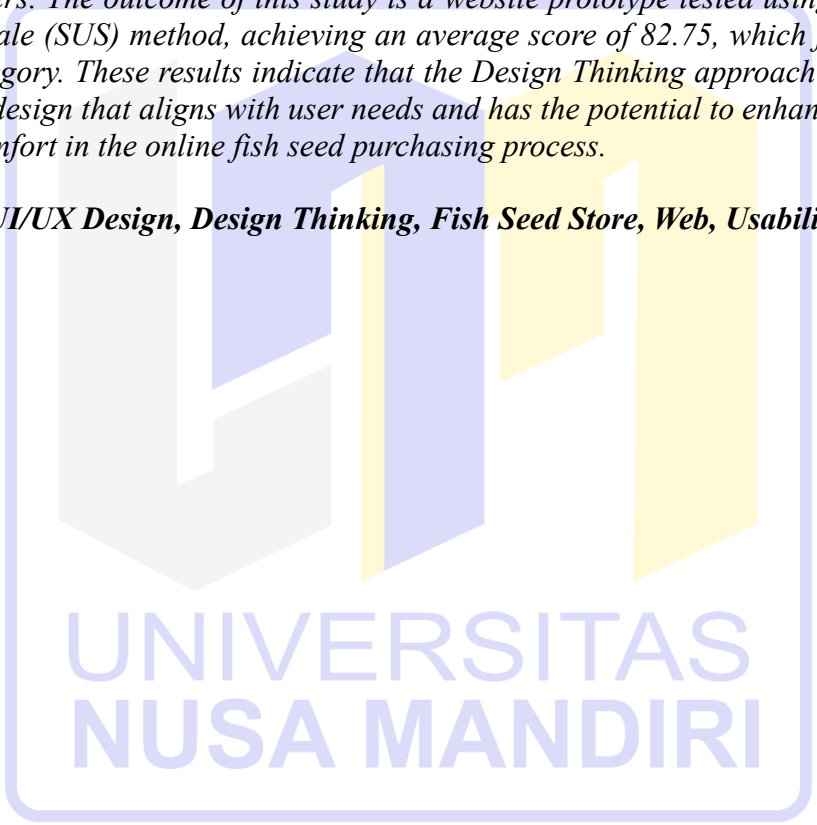
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Michael Sintong Nababan (12210530), *WEB-BASED UI/UX DESIGN USING THE DESIGN THINKING METHOD AT THE BEKASI FISH FARM FISH SEED STORE*

The advancement of digital technology encourages MSME actors to utilize online platforms for marketing, including in the fish seed sales sector. Toko Benih Ikan Bekasi faces issues such as unclear product information, inefficient ordering processes, and an unattractive user interface. This study aims to design an optimized web-based User Interface (UI) and User Experience (UX) using the Design Thinking method, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires involving the business owner and potential users. The outcome of this study is a website prototype tested using the System Usability Scale (SUS) method, achieving an average score of 82.75, which falls into the “good” category. These results indicate that the Design Thinking approach successfully produced a design that aligns with user needs and has the potential to enhance efficiency and user comfort in the online fish seed purchasing process.

Keywords: *UI/UX Design, Design Thinking, Fish Seed Store, Web, Usability*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [2] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- [3] N. Kurnia Ningrum, I. W. Utomo, Z. Umami, U. Dian Nuswantoro Semarang Jl Imam Bonjol No, and P. Kidul Kota Semarang, “Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking,” vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom/page422>
- [4] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, “Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, Jul. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [5] C. Nisa’, R. S. Anugrah Prasetya, C. D. Rahmadewi, M. A. Nurdianto, M. H. Aziz, and H. Maulana, “Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 3, no. 2, pp. 57–69, Sep. 2024, doi: 10.58602/jima-ilkom.v3i2.28.
- [6] M. Syamsul and M. ’ Arif, “Perancangan UI/UX Website Informasi Wisata Wahana Alam Parung Menggunakan Metode Design Thinking.” [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/386554769>
- [7] A. Hudzaifah and R. Maulana, “Jurnal Informatika Terpadu PENERAPAN UI/UX DESIGN PADA WEBSITE PET CARE BERBASIS METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 11, no. 1, p. 2025, 2025, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [8] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, “Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, Jul. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [9] I. K. P. M. M. Anugrah Nur Rahmanto, “PENERAPAN DESIGN THINKING DENGAN USABILITY TESTING MENGGUNAKAN

SYSTEM USABILITY SCALE PADA ANTARMUKA APLIKASI
'CURHAT,'" *Jurnal Teknik Ilmu dan Aplikasi*, 2023.

- [10] "[4] Analisis User Experience terhadap User Interface".
- [11] M. Joanessa, M. Klau, E. Rusdianto, and Y. D. Handarkho, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile E-Lintas dengan Menggunakan Metode User-Centered Design," 2022. [Online]. Available: <http://dishub.jogjaprovo.go.id>
- [12] L. Masruroh Syah, I. Faqihuddin Hanif, H. Rahmawati, E. Novianti, and P. Saidatuzzahra, "JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN PRINSIP DESIGN THINKING PADA UI/UX APLIKASI MOBILE RENAS FASHION".
- [13] F. Saadillah and E. Halomoan Siregar, "Pengaruh User Experience terhadap Kepuasan Konsumen Generasi Z pada Sistem Pemesanan Mcdelivery Mobile Application di Jawa Barat Effects of User Experience on Z Generation towards Consumer Satisfaction in the McDelivery Mobile Application Ordering System in West Java," *Jurnal Manajemen dan Organisasi (JMO)*, vol. 10, no. 2, pp. 92–101, 2019.
- [14] R. Novianto, "ANALISIS PENGARUH USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DIGITAL ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF USER EXPERIENCE (UX) ON USER SATISFACTION IN A DIGITAL LIBRARY SYSTEM," *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, vol. 01, 2024.
- [15] Feri Sulianta, *UX UI Design*. 2025.
- [16] M. B. Thoyyib and D. Hafidh Zulfikar, "Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma," 2023.
- [17] A. Ergin and Y. Diker Coskun, "Design Thinking Scale Development: Assessing Reliability and Validity," *International Journal on Social and Education Sciences*, vol. 6, no. 3, pp. 319–333, Aug. 2024, doi: 10.46328/ijonses.670.
- [18] "Digital Leadership, Design Thinking," <https://www.digitalleadership.com/blog/design-thinking-process/>.
- [19] W. Andiani and A. Wahyui, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PT. VIRAMA KARYA (PERSERO)," 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>
- [20] C. G. T. Kenneth C. Laudon, *E-Commerce 2020-2021: Business, Technology and Society, Global Edition*. 2020.

- [21] N. P. N. Anggraini, N. W. Rustiarini, and I. K. S. B. Satwam, "PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 7, no. 1, p. 381, Feb. 2023, doi: 10.31764/jmm.v7i1.12150.
- [22] Ni Komang Sri Julyantari, I. G. A. V. Purnama, I. G. N. N. Bagiarta, P. P. G. P. Pertama, and M. Liandana, "Implementasi Website untuk Media Pemasaran Online dan Perbaikan Kemasan Produk," *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 26–33, May 2021, doi: 10.25008/abdiformatika.v1i1.134.
- [23] A. D. Achmad, K. H. Rasyid, A. Azis, M. Taufik, and A. Sapan, "Pemanfaatan Marketplace dalam Pengembangan Bisnis Kuliner pada Kelurahan Mappasiale Kabupaten PANGKEP." [Online]. Available: <http://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/JTCSA/>
- [24] N. Wahyuni, I. Ade, M. S. Saeful, and A. Gunawan, "PENGENALAN DAN PEMANFAATAN MARKETPLACE E-COMMERCE UNTUK PELAKU UKM WILAYAH CILEGON."
- [25] A. Lutfiyani, R. J. Sumantri, and T. Anggoro, "User Interface Design Techniques with Wireframing for Online Library Website Layout Design Using Figma."
- [26] U. Amelia, M. L. Hakiem, W. Saputra, R. Wisnu, and P. Pamungkas, "Scientica PERANCANGAN UI/UX PADA WEB E-COMMERCE 'BUT FIRST COFFEE' MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA."
- [27] S. Febriani, T. Sutabri, M. Megawaty, and L. A. Abdillah, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 1088–1103, Sep. 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i2.1714.
- [28] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [29] A. I. Kurniawan, A. R. Ardi, D. Deni, S. C. Susilowati, and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Website Pemesanan Tiket Bus iBus Menggunakan Figma dengan Metode Design Thinking," *JOINS (Journal of Information System)*, vol. 10, no. 1, pp. 14–22, Jun. 2025, doi: 10.33633/joins.v10i1.12572.
- [30] Y. Pangestiaji, P. Hendradi, and P. Sukmasetya, "Perancangan UI / UX Website Teknik Informatika UNIMMA Menggunakan Metode Design

Thinking Designing The UI / UX of The UNIMMA Informatics Engineering Using the Design Thinking Method,” *Journal of Computing Engineering, System and Science* e-ISSN, vol. 9, no. 1, pp. 325–335, 2024, doi: 10.24114/cess.v7i1.

- [31] P. Ananta *et al.*, “Perancangan Antarmuka Website E-commerce UMKM Pertenunan Pelangi Dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 4, pp. 453–466, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [32] N. Fajrina, S. Rangkuti, H. Wulandari, and R. R. Putra, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Kue dan Roti Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Ghonim Kue),” *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, vol. 5, no. 3, 2025.
- [33] Y. Oktafamero *et al.*, “DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2019.
- [34] W. Fitri Hidayat *et al.*, “Penerapan Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Informasi Desa Wisata Kabupaten Bantul,” 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- [35] N. Drašković, “EMPATHY IN ACTION: A QUALITATIVE STUDY OF THE INTERSECTIONS OF DESIGN THINKING AND MARKETING,” *Market-Trziste*, vol. 36, no. 1, pp. 83–98, 2024, doi: 10.22598/mt/2024.36.1.83.
- [36] W. Andiani and A. Wahyui, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PT. VIRAMA KARYA (PERSERO),” 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>
- [37] P. Q. H. Mahardika and A. Luthfiarta, “Application of Design Thinking Method in Designing the User Interface Prototype for the Website of the Informatics Engineering Study Program at Dian Nuswantoro University,” *Journal La Multiapp*, vol. 5, no. 4, pp. 521–529, Sep. 2024, doi: 10.37899/journallamultiapp.v5i4.1501.
- [38] A. Y. Priyono, G. Aryotejo, and S. Adhy, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found,” 2023.
- [39] S. Alfarabi and M. Faisal, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>

- [40] J. H. Imin, M. Fajar, and Hasniati, “Perancangan UI/UX Website Search Buddy Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 18, no. 1, pp. 89–98, Apr. 2024, doi: 10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642.
- [41] Edi Susilo, “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability,” <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>.

